

**ANALISIS FUNGSI *LOW KEY* SEBAGAI KONSEP PENCAHAYAAN
PENDUKUNG *SUSPENSE* PADA PROGRAM SERIAL CERITA
MASALEMBO DI NET.TV**

**SKRIPSI PENGKAJIAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film**



**disusun oleh:
Fuadzan Akbar Sailan
NIM: 1210606032**

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2017

LEMBAR PENGESAHAN

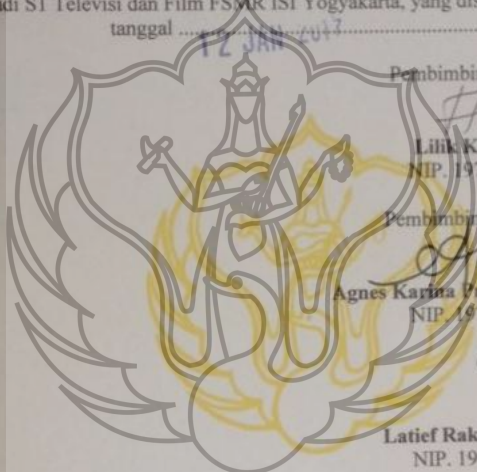
ii

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Pengkajian Seni yang berjudul :
**ANALISIS FUNGSI *LOW KEY* SEBAGAI KONSEP PENCAHAYAAN
PENDUKUNG *SUSPENSE* PROGRAM SERIAL MSALEMBO DI NET.TV**

yang disusun oleh
Fuadzan Akbar Sailan
NIM 1210606032

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi S1 Televisi dan Film FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada
tanggal 12 JAN 2017



Pembimbing I/Anggota Penguji

Lilik Kustanto
Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP. 19740313 200012 1 001

Pembimbing II/Anggota Penguji

Agnes Karina Pritha Atmani
Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
NIP. 19760123 200913 2 003

Cognate/Penguji Ahli

Latief Rakhman Hakim
Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP. 19790514 200312 1 001

Ketua Program Studi Televisi dan Film

Agnes Widyasmoro
Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NIP.19780506 200501 2 001

Mengetahui

Dekan,
Fakultas Seni Media Rekam

Marsudi, S.Kar., M.Hum.
Marsudi, S.Kar., M.Hum.
NIP.19610710 198703 1 002

LEMBAR PERNYATAAN**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fuadzan Akbar Sailan

NIM : 1210606032

Judul Skripsi : ANALISIS FUNGSI LOW KEY SEBAGAI KONSEP
PENCATAYAAN PENDUKUNG SUSPENSE
PADA PROGRAM SERIAL CERITA MASALEMBO
DI NET-TV

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 28 Desember 2016

Yang Menyatakan,



Fuadzan Akbar Sailan
1210606032

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan karya tulis ini dengan penuh rasa cinta teruntuk :
Orang tuaku tercinta, bapak dan ibu
atas segala doa dan perjuangannya
Kakak dan adiku terimakasih untuk
sayang dan semua yang telah
diberikan untukku
Segenap keluarga besarku tercinta.*



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir skripsi yang berjudul ‘Analisis Fungsi *Low Key* sebagai Konsep Pencahayaan Pendukung *Suspense* Pada Program Serial Cerita MSALEMBO NET.TV’ sebagai syarat untuk mencapai gelar S-1 pada Program Studi Televisi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu selama penelitian berlangsung. Tidak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada:

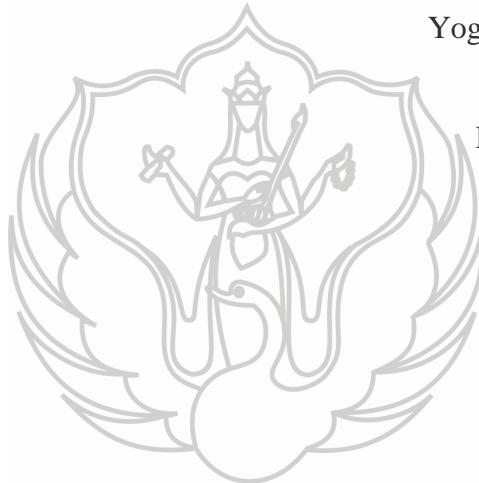
1. Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
2. Marsudi, S.Kar., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam.
3. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Program Studi Televisi dan Film.
4. Drs. Alexandri Luthfi R, M.S., selaku dosen wali.
5. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A., selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan waktu bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi ini.
6. Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I., selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan waktu bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen dan Staff yang bertugas di Jurusan Televisi dan Film serta Akmawa Fakultas Seni Media Rekam.
8. Orang tua beserta kakak dan adik tercinta, doa serta dukungan dari kalian menjadi kekuatan terbesar dalam menyelesaikan penelitian ini.
9. Dinar Surya Oktarini, Neni Munthi Rima BR Sembiring Brahmana, Delfi Mulyansyah, yang telah banyak membantu selama proses penelitian ini.
10. Mendy Aisha Ramdhiani, yang selalu memberikan dukungan terbaiknya, terimakasih untuk segalanya.
11. Rekan-rekan Jurusan Televisi angkatan 2012, 2014, 2015 dan 2016.

12. Novia Puspitasari, Febryanti Dwitama, Adek Ajat, Fajri dan Keluarga Pelajar Mahasiswa Tasikmalaya Yogyakarta.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah terlibat hingga terselesaikannya penyusunan skripsi ini.

Penulis berharap semoga penulisan penelitian ini dapat memberi manfaat bagi pembaca umumnya dan bidang pendidikan pertelevisian khususnya. Penulis juga menyadari akan keterbatasannya dalam penyusunan laporan tugas akhir ini. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi sempurnanya laporan penelitian ini.

Yogyakarta, 12 Januari 2017

Fuadzan Akbar Sailan



DAFTAR ISI

<u>HALAMAN JUDUL</u>	<u>i</u>
<u>HALAMAN PENGESAHAN</u>	<u>ii</u>
<u>HALAMAN PERNYATAAN.....</u>	<u>iii</u>
<u>HALAMAN PESEMBAHAN</u>	<u>iv</u>
<u>KATA PENGANTAR.....</u>	<u>v</u>
<u>DAFTAR ISI.....</u>	<u>vii</u>
<u>DAFTAR GAMBAR.....</u>	<u>ix</u>
<u>DAFTAR TABEL</u>	<u>xi</u>
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u>	<u>xii</u>
<u>DAFTAR ISTILAH</u>	<u>xiii</u>
<u>ABSTRAK</u>	<u>xv</u>
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	
A. <u>Latar Belakang Masalah.....</u>	<u>1</u>
B. <u>Rumusan Masalah</u>	<u>5</u>
C. <u>Tujuan dan Manfaat Penelitian</u>	<u>5</u>
D. <u>Tinjauan Pustaka</u>	<u>6</u>
E. <u>Metode Penelitian.....</u>	<u>7</u>
F. <u>Skema Penelitian.....</u>	<u>12</u>
<u>BAB II OBJEK PENELITIAN</u>	
A. <u>Profil NET.TV</u>	<u>13</u>
B. <u>Program Serial Cerita MASALEMBO</u>	<u>13</u>
C. <u>Konsep Program MASALEMBO</u>	<u>21</u>
D. <u>Low key lighting dalam Adegan suspense.....</u>	<u>25</u>
<u>BAB III LANDASAN TEORI</u>	
A. <u>Low Key Lighting</u>	<u>29</u>
B. <u>Fungsi Konsep Pencahayaan.....</u>	<u>37</u>
C. <u>Mystery Lighting</u>	<u>40</u>
D. <u>Suspense</u>	<u>47</u>
E. <u>Control of Color/Tonalitas.....</u>	<u>50</u>
F. <u>Teori Pendukung</u>	<u>53</u>

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

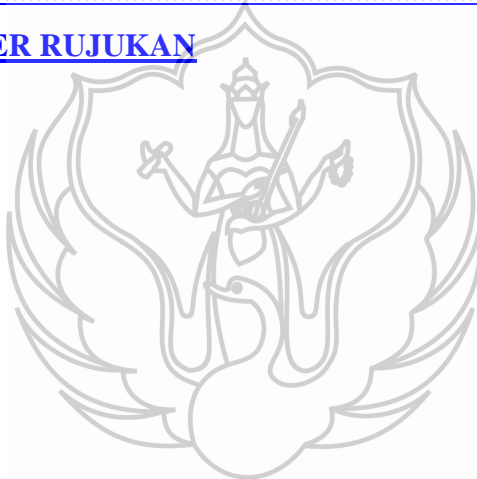
A. <u>MASALEMBO episode 1</u>	<u>56</u>
B. <u>MASALEMBO episode 6</u>	<u>61</u>
C. <u>MASALEMBO episode 8</u>	<u>66</u>
D. <u>MASALEMBO episode 12</u>	<u>75</u>
E. <u>MASALEMBO episode 19</u>	<u>79</u>
F. <u>MASALEMBO episode 23</u>	<u>82</u>
G. <u>MASALEMBO episode 26</u>	<u>87</u>

BAB V PENUTUP

A. <u>Kesimpulan</u>	<u>91</u>
B. <u>Saran.....</u>	<u>93</u>

DAFTAR SUMBER RUJUKAN

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 1.1 Screenshot Penggunaan <i>Low Key Lighting</i></u>	<u>2</u>
<u>Gambar 1.2 Grafik Ilustrasi Pengambilan Sampel.....</u>	<u>11</u>
<u>Gambar 1.3 Skema Penelitian</u>	<u>12</u>
<u>Gambar 2.1 Konsep Sinematografi MSALEMBO</u>	<u>22</u>
<u>Gambar 2.2 Konsep Tata Busana Program MSALEMBO</u>	<u>22</u>
<u>Gambar 2.3 Set Lokasi Program MSALEMBO</u>	<u>23</u>
<u>Gambar 2.4 Lokasi Produksi Program MSALEMBO</u>	<u>27</u>
<u>Gambar 3.1 Lampu <i>fresnel</i>.....</u>	<u>36</u>
<u>Gambar 3.2 Lampu <i>Fluorescent Rigs</i></u>	<u>37</u>
<u>Gambar 3.3 Suhu Warna</u>	<u>39</u>
<u>Gambar 3.4 <i>Lighting Machine</i></u>	<u>41</u>
<u>Gambar 3.5 Contoh Penerapan <i>Lighting Campfire Scene</i></u>	<u>43</u>
<u>Gambar 3.6 Contoh Penerapan <i>The Candle Flame</i>.....</u>	<u>44</u>
<u>Gambar 3.7 Contoh Penerapan <i>Prison Scenes</i></u>	<u>46</u>
<u>Gambar 3.8 Corak Warna</u>	<u>51</u>
<u>Gambar 3.9 Kepekatan Warna</u>	<u>51</u>
<u>Gambar 3.10 Kejenuhan Warna.....</u>	<u>52</u>
<u>Gambar 4.1 Diagram Pengambilan Data.</u>	<u>55</u>
<u>Gambar 4.2 Screenshot <i>foreshadowing suspense</i> episode 1.....</u>	<u>56</u>
<u>Gambar 4.3 Screenshot penerapan <i>low key</i> pada <i>suspense</i> episode 1.....</u>	<u>57</u>
<u>Gambar 4.4 Screenshot penerapan <i>mystery lighting</i> episode 1.....</u>	<u>60</u>
<u>Gambar 4.5 Screenshot <i>foreshadowing suspense</i> episode 6.....</u>	<u>62</u>
<u>Gambar 4.6 Screenshot penerapan <i>low key</i> pada <i>suspense</i> episode 6.....</u>	<u>63</u>
<u>Gambar 4.7 Screenshot penerapan <i>mystery lighting</i> episode 6.....</u>	<u>65</u>
<u>Gambar 4.8 Screenshot <i>foreshadowing suspense</i> ke-1 episode 8.....</u>	<u>67</u>
<u>Gambar 4.9 Screenshot penerapan <i>low key</i> pada <i>suspense</i> ke-1 episode 8</u>	<u>69</u>
<u>Gambar 4.10 Screenshot penerapan <i>mystery lighting</i> ke-1 episode 8.....</u>	<u>70</u>
<u>Gambar 4.11 Screenshot <i>foreshadowing suspense</i> ke-2 episode 8.....</u>	<u>71</u>
<u>Gambar 4.12 Screenshot penerapan <i>low key</i> pada <i>suspense</i> ke-2 episode 8</u>	<u>72</u>
<u>Gambar 4.13 Screenshot penerapan <i>mystery lighting</i> ke-2 episode 8.....</u>	<u>74</u>

<u>Gambar 4.14 Screenshot foreshadowing suspense episode 12</u>	<u>75</u>
<u>Gambar 4.15 Screenshot penerapan low key pada suspense episode 12</u>	<u>76</u>
<u>Gambar 4.16 Screenshot penerapan mystery lighting episode 12.....</u>	<u>78</u>
<u>Gambar 4.17 Screenshot foreshadowing suspense episode 19</u>	<u>79</u>
<u>Gambar 4.18 Screenshot penerapan low key pada suspense episode 19.....</u>	<u>80</u>
<u>Gambar 4.19 Screenshot penerapan mystery lighting episode 19.....</u>	<u>82</u>
<u>Gambar 4.20 Screenshot foreshadowing suspense episode 23</u>	<u>83</u>
<u>Gambar 4.21 Screenshot penerapan low key pada suspense episode 23.....</u>	<u>84</u>
<u>Gambar 4.22 Screenshot penerapan mystery lighting episode 23.....</u>	<u>86</u>
<u>Gambar 4.23 Screenshot foreshadowing suspense episode 26</u>	<u>87</u>
<u>Gambar 4.24 Screenshot penerapan low key pada suspense episode 26.....</u>	<u>88</u>
<u>Gambar 4.25 Screenshot penerapan mystery lighting episode 26.....</u>	<u>89</u>



DAFTAR TABEL

<u>Tabel 2.1 Pemeran program MASALEMBO.....</u>	<u>18</u>
<u>Tabel 2.2 <i>Screenshot</i> adegan yang diteliti pada episode 1,6, 8,12,19,23 dan 26</u>	<u>26</u>



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar Tugas akhir

Lampiran 1.2 Desain Poster Seminar dan Undangan Tugas Akhir

Lampiran 1.3 *Booklet* dan *Flyer* Seminar Tugas Akhir

Lampiran 1.4 Dokumentasi Foto Seminar

Lampiran 1.5 Form 1-7

Lampiran 1.6 Surat Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah

Lampiran 1.7 Data Wawancara Sutradara dan Produser MASALEMBO



DAFTAR ISTILAH

Analisis Data Kualitatif. Upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menentukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Attached Shadow. Bayangan yang ada pada objek

Back Lighting. Arah pencahayaan dari belakang objek.

Background. Latar belakang

Candle of Flame. Pencahayaan yang minim menyerupai cahaya yang dihasilkan oleh lilin dan biasanya digunakan dalam adegan mencari sesuatu atau adegan sendirian.

Cast Shadow. Bayangan yang berasal dari objek itu sendiri

Channel. Sebuah *band* frekuensi tetap yang disisihkan untuk siaran televisi dan radio.

Chroma. Taraf kejenuhan warna.

Color/Warna. Cahaya yang tampak terdiri dari satubagian dari spectrum elektromagnetik. Warna yang dirasa adalah fungsi panjang-gelombang atau frekuensi cahaya. Dimulai dengan panjang gelombang terpanjang, mendekati yang terpendek, spectrum yang tampak itu meliputi warna-warna merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, (indigo) dan lembayung. Kesemuanya ini merupakan warna-warna dasar

Contrast. Istilah ini dipakai bermutu tata-cahaya sebuah adegan dan sekaligus karakteristik *filmstock*.

Criminal Lighting. Pengembangan *the candle flame* ini menggunakan sumber cahaya yang sangat minim untuk menciptakan efek otentik, yang mana sumber cahaya yang dihasilkan berasal dari sudut yang tidak biasa (*unusual angle*) sehingga bayangan akan berubah menyesuaikan mengikuti sumber cahaya yang berasal dari sumber yang dibawa subjek dapat berupa senter, lilin ataupun sumber lainnya yang diarahkan sesuai dengan arah sumber cahaya yang diikuti pandangan sudut kamera.

Crosslight. Cahaya lewat.

Depth. Dimensi

Diafragma. Alat yang mengatur jumlah cahaya yang melalui sebuah lensa.

Exposure Latitude. Ukuran keluwesan bahan baku dalam hubungan *exposure*.

Exposure. Ukuran untuk jumlah cahaya yang menerpa permukaan bahan baku. Film data sengaja di-over-expose (jumlah cahaya lebih tinggi dari semestinya) agar gambar yang dicetak bermutu baik, bersih, dan cerah, atau bisa juga ia di-under-expose (cahaya lebih dikurangi) untuk membuat gambar agar lebih gelap, keruh, dan tidak jelas.

Fade Out. Kebalikan dari *fade in*. Suatu bentuk peraturan tanda. Pada permulaaya layar gambar muncul dengan jelas sekali, kemudian secara lambat-laun lambat menjadi tidak jelas dan gelap. Dengan makin luasnya pembuatan film berwarna, beberapa sutradara kini lebih suka untuk melakukan *fade out* atau *fade in* dari atau ke warna lain selain hitam.

Fiksi. Suatu jenis film yang terikat oleh plot dan umumnya menggunakan cerita rekaan diluar kejadian nyata.

Fill light. Sumber cahaya pengisi berfungsi untuk melembutkan atau menghilangkan bayangan.

Film Noir. Film yang bernuansa “gelap” atau “suram”, jenis film yang merupakan pengembangan dari *genre criminal-gangster* yang populer pada era 40an dan 50an. Memiliki karakter cerita dan sinematik yang khas, seperti plot rumit yang sulit ditebak, penggunaan narrator, tata cahaya *low-key lighting*, serta kamera *low-angle*

Flashbulb. Cahaya Flash

Flat Lighting. Pencahayaan kontras (*contrast*) rendah.

Fluorescent Rigs. Lampu neon untuk meningkatkan cahaya.

Foreshadowing. Peristiwa-peristiwa tertentu yang mendahului suatu peristiwa, dapat diartikan sebagai petanda akan terjadinya peristiwa atau konflik yang akan terjadi setelahnya

Frame. Batas wilayah gambar yang ditangkap oleh kamera.

Fresnel. Jenis lampu dengan lensa melengkung, merupakan pengembangan dari lampu *mercusuar* pada abad ke-19.

Frontal Lighting. Arah pencahayaan dari depan objek.

Fullscreen. Format gambar dengan *aspect ratio* 1.33:1.

Gamma. Ukuran daya kontras bahan baku film. Gamma yang tinggi berarti kontras yang tinggi.

Genre. Jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola yang sama, seperti aksi, drama, *western*, horor, perang, dan sebagainya.

Grayscale. Latar belakang warna hitam yang pekat.

Hard light. Kualitas pencahayaan yang menyorot tajam dan cenderung membentuk obyek dan bayangan yang jelas.

High Contrast. Kontras yang menampilkan *highlights* yang putih terang, daerah hitam yang mencolok dan sedikit warna abu diantaranya

High Key Lighting. Rancangan tata cahaya yang menghasilkan batas yang tipis antara area gelap dan terang.

Highlight. Bagian permukaan yang relatif lebih cerah.

HMI. Lampu *fresnel* yang kuat dengan daya yang besar.

Hue/Corak Warna. Warna atau sebutan untuk warna, missal *hue* biru, kuning, merah dsb

Illumination Lighting. Fungsi cahaya sebagai penerangan.

Iris. *Frame* berbentuk lingkaran yang membesar dan mengecil untuk membuka atau menutup sebuah adegan.

Key light. Sumber cahaya utama atau yang paling dominan dan mampu menimbulkan area bayangan dengan tegas.

Lighting. Bahan baku film yang mula-mula boleh dikatakan tidak begitu peka. Pada mulanya hanya matahari yang dapat memberikan cahaya yang cukup. Akibatnya, studio-studio dulu dibuat sedemikian rupa hingga dapat berputar dan dengan demikian dapat menangkap cahaya matahari. Lampu-lampu sorot yang besar dan berat merupakan sumber utama tata cahaya sinematik mulai dari tahun dua-puluhan sampai belum selang beberapa lama, ketika lampu-lampu kwarsa

(*quartz*) berbarengan dengan bahan baku film yang memiliki emulsi yang lebih cepat, berhasil meningkatkan fleksibilitas alat jalur ini.

Low Contrast. Kontras dengan area warna abu yang lebar, tidak terlalu putih dan hitam.

Low Key Lighting. Teknik pencahayaan yang didominasi oleh bayangan dengan sedikit *fill light* (cahaya pengisi) atau tidak menggunakan cahaya *fill light*.

Media. Alat jalur atau saluran untuk kepentingan pertukaran, pengiriman atau penyebaran informasi.

Mise en scene. Segala aspek yang berada di depan kamera yang akan diambil gambarnya, yakni *setting*, tata cahaya, kostum, dan tata rias wajah, serta pergerakan pemain.

Mood/Tone. Keadaan jiwa sebuah visual.

Mystery Lighting. Pencahayaan yang digunakan untuk memberikan kesan misteri. Biasanya digunakan untuk film misteri horor atau menegangkan.

Nada/Value. Nada juga disebut sebagai tone yang menunjukkan kualitas tua atau muda dari warna tersebut sering disebut juga kepekatan sebuah warna

Naratif. Rangkaian peristiwa yang memiliki hubungan sebab akibat dan terjadi dalam ruang dan waktu, di dalamnya terdiri dari peristiwa-peristiwa yang bisa dibedakan, yang dilakukan oleh pelaku tertentu dan dihubungkan dengan prinsip tertentu.

Naturalism. Sebuah teori dalam sastra dan film yang menuntut suatu kepastian ilmiah dalam pengertian bahwa kekuatan suatu watak ditentukan oleh hukum-hukum biologis, sosiologis, ekonomis, atau psikologis.

Open Face Light. Jenis lampu tanpa lensa, dapat digunakan dengan baik jika dipantulkan.

Photography. Secara harfiah berarti “tulisan-cahaya”. Setiap gagasan untuk merekam gambar-gambar, terutama yang mempergunakan teknologi kimia.

Pictorialism. Sebuah pendekatan yang dilakukan oleh sutradara agar bayangan dan cahaya dapat dimanipulasi sesuai dengan kebutuhan gambar dan alasan-alasan teknis untuk menghasilkan gambar yang lebih ekspresif melalui manipulasi cahaya

dan bayangan agar terkesan sinematik, disesuaikan serta dimanfaatkan untuk kebutuhan isi skenario dan kebutuhan teknis.

Property. (1). Sebuah prop. (2). Salah satu dari sekian versi yang mungkin dibuat baik dari cerita rekaan maupun non-fiksi --- dalam bentuk naskah, naskah drama, naskah ketikan, atau buku --- yang memiliki nilai komersial yang besar dalam Media.

Purposive Sample. Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yang dipandang dapat memberikan data yang maksimal.

Scene/Adegan. Sebuah unit lengkap cerita film. Serangkaian *shot* (atau sebuah *shot* tunggal) yang berlangsung di sebuah lokasi dan berkenaan dengan satu *action* tunggal. Istilah yang relative samar.

Segment. Kesatuan dasar acara televisi, terutama dalam jenis acara yang khas untuk radio dan televisi.

Separation. Pemisahan.

Serial. Baik dalam film maupun televisi, suatu cerita yang sambung menyambung yang dituturkan dalam bentuk episode-episode, masing-masing memiliki tempat khusus dalam cerita.

Set. Lokasi sebuah adegan yang biasanya dibangun secara artifisial dalam studio.

Shadow/Bayangan.

Shutter. Alat yang membuka dan menutup peralatan sebuah atau proyektor.

Side Lighting. Arah pencahayaan dari samping objek.

Sinematografi. Fotografi gambar hidup.

Skenario. Garis-besar untuk sebuah *screenplay*.

Suspense. Istilah yang digunakan untuk menunjukkan adegan yang menegangkan dan mengundang rasa was-was bagi penonton

Temperature/Suhu. Kehangatan relatif atau kesejukan warna.

Tonalitas. Pengaturan corak warna, intensitas warna, dan kejenuhan warna

Top Lighting. Arah pencahayaan dari atas objek.

Video. Bagian gambar dari sebuah isyarat televisi.

Visual. Unsur gambar sebuah film sebagai kebalikan dari unsur jalur suara.

ANALISIS FUNGSI *LOW KEY* SEBAGAI KONSEP PENCAHAYAAN PENDUKUNG *SUSPENSE* PADA PROGRAM SERIAL CERITA MASALEMBO NET.TV

ABSTRAK

Program Serial cerita MASALEMBO adalah program gebrakan baru di dunia pertelevisian Indonesia. Sebelumnya belum ada program serial cerita dengan cerita petualangan. Program ini berjenis drama Misteri *Adventure*, banyak menggunakan *suspense* untuk memberikan kesan tegang dan mencurigakan dari awal cerita hingga *ending* ceritanya. Penelitian berjudul “Analisis Fungsi *low key lighting* sebagai Konsep Pencahayaan pendukung *Suspense* Pada Program Serial Cerita MASALEMBO NET.TV” bertujuan untuk mengetahui penggunaan *low key lighting* dalam mendukung sebuah *suspense* program misteri. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan *low key lighting* sehingga mendukung *suspense* serta efek apa yang dihasilkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paparan analisis deskriptif sebagai upaya mendeskripsikan data yang diperoleh dalam bentuk kata-kata dan bahasa untuk memberikan gambaran tentang suatu fenomena secara detail. Melalui proses analisis, pada akhirnya akan membentuk sebuah kesimpulan. Penelitian ini menggunakan *sample* sebanyak 7 episode, yaitu episode 1, 6, 8, 12, 19, 23, dan 26. *Sample* dipilih karena memiliki adegan yang menggunakan *low key* dan *suspense*.

Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa *low key lighting* pada program MASALEMBO ini menerapkan konsep *mystery lighting* yang mendukung *suspense*. Penerapan konsep *low key lighting* menjadi metode serta teknik yang ekspresif mendukung setiap keperluan adegan *suspense* yang disesuaikan dengan isi skenario.

Kata kunci: MASALEMBO, *low key lighting*, *suspense*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Program cerita televisi semakin semarak setelah mulai banyaknya acara sinema elektronik di televisi swasta nasional. Sinema elektronik benar-benar dijadikan program siaran idola bagi setiap televisi di Indonesia. Televisi swasta nasional berlomba-lomba menyiarkan program sinema elektronik.

Program cerita selalu terdapat kisah di dalamnya, dan kisah selalu terdapat sebab akibat, dalam teori demikian sering disebut naratif. Sebuah program cerita maupun drama berapapun panjang pendeknya durasinya selalu terdapat unsur naratif. Naratif adalah sebuah rangkaian peristiwa yang memiliki hubungan sebab akibat dan terjadi dalam ruang dan waktu, di dalamnya terdiri dari peristiwa-peristiwa yang bisa dibedakan, yang dilakukan oleh pelaku tertentu dan dihubungkan dengan prinsip tertentu. (Brodwell and Thompson 2008, 75).

Televisi swasta yang cukup baru NET.TV menghadirkan program sinema elektronik dengan skenario serial bersambung berjudul MSALEMBO. Program ini tayang pada malam hari, setiap Sabtu dan Minggu pada pukul 21.30 WIB. Program MSALEMBO adalah program serial, menurut Elizabeth Lutters dalam buku Kunci Sukses Menulis Skenario program serial adalah program cerita yang dalam pembuatan skenarionya harus dikonsep sesuai jumlah episode yang telah disepakati. Jika ada 26 episode, perencanaan jalan cerita juga harus dikonsep sepanjang 26 cerita pula (Lutters 2006, 114). Serial bersambung harus selalu berisi *suspense* kuat, isi cerita akan mengalir dengan sendirinya dan akan mengacu pada *ending* episodenya.

Program MSALEMBO merupakan program bertema tentang drama misteri *adventure*/petualangan. Drama misteri biasanya bercerita tentang cerita kriminal, *horror*, serta mistik. Drama misteri selalu menyajikan banyak hal-hal yang menegangkan (*suspense*). Misbach Yusa Biran menjelaskan bahwa penonton bisa merasa tegang jika mereka bisa dibuat ragu, ketegangan yang dimaksud adalah menanti sesuatu yang akan terjadi serta menghasilkan keadaan harap-harap

cemas (Biran 2006, 95). Program MSALEMBO bertema petualangan, tema petualangan biasanya banyak terdapat pada cerita anak dan remaja. Kisah petualangan sangat cocok untuk jiwa anak dan remaja yang masih dalam tahap ingin tahu. Tema petualangan ini biasanya menampilkan *setting* hutan atau rumah tua (Lutters 2006, 44). Program serial MSALEMBO di NET.TV cukup diminati penontonnya, terbukti banyaknya penonton/viewer di *channel youtube* NET.TV pada Program MSALEMBO. Program MSALEMBO selain bisa disaksikan di perangkat televisi, program ini juga dapat disaksikan melalui akun resmi *channel Youtube* NET.TV khusus program MSALEMBO.

Program MSALEMBO di NET.TV menggunakan berbagai teknik serta metode untuk menyuguhkan sebuah misteri. Program MSALEMBO banyak menerapkan *suspense* dalam setiap episodenya. Menariknya, rancangan tata cahaya *low key lighting* sangat banyak diterapkan dalam adegan *suspense*. *Low key lighting* adalah teknik pencahayaan yang didominasi oleh bayangan dengan sedikit *fill light* (cahaya pengisi) atau tidak menggunakan cahaya *fill light*. *Low key lighting* dapat didefinisikan juga sebagai pencahayaan yang mempunyai perbandingan antara *key light* (cahaya utama) dan *fill light* (cahaya pengisi) yang tinggi (Brown 2012, 109). Pencahayaan *low key lighting* berfungsi menjadi stimulus utama dan memberikan persepsi tersendiri pada program ini.



Gambar 1.1 Screenshot Penggunaan *Low Key Lighting*

Munculnya ketegangan dalam sebuah program serial misteri tentunya sudah menjadi sebuah kewajaran, namun dalam program serial MSALEMBO menjadi

menarik ketika *suspense* (ketegangan) muncul didukung dengan pencahayaan. *Suspense* (ketegangan) merupakan salah satu dramatisasi yang banyak diterapkan dalam program serial cerita MSALEMBO, beberapa munculnya *suspense* secara dominan menampilkan tata cahaya *low key lighting* yang mana cahaya didominasi bagian gelap (bayangan).

Penggunaan *low key lighting* dalam beberapa episode mampu menciptakan sebuah kesan misteri sehingga mendukung sebuah ketegangan/*suspense*. Adanya penggunaan konsep pencahayaan misteri dalam penggunaan *low key lighting* tentunya tidak terlepas dari persepsi manusia akan sesuatu yang gelap. Ketika suasana menjadi tegang, *low key lighting* dikonsep untuk menciptakan sebuah misteri. Apabila dikaitkan dengan teori pencahayaan maka berkaitan dengan pencahayaan misteri.

In visual storytelling, few elements are as effective and as powerful as light and color. They have the ability to reach viewers at a purely emotion gut level. This gives them the added advantage of being able to affect the audience on one level, while their conscious brain is interpreting the story at an entirely different plane of consciousness. (Brown 2012, 69).

(Dalam visualisasi cerita, beberapa elemen yang efektif dan kuat seperti cahaya dan warna. Mereka memiliki kemampuan untuk menjangkau tingkat emosi penonton. Hal ini memberikan keuntungan untuk bisa mempengaruhi penonton pada satu tingkat kahayalan, yang akhirnya otak sadar mereka menafsirkan sebuah level cerita yang sama sekali berbeda dari kejadian sebenarnya)(Brown 2012, 69).

Penggunaan *low key lighting* dalam sebuah program misteri merupakan sesuatu yang cukup penting untuk diteliti. dikenal dengan istilah *lighting as storytelling* yang merujuk pada penjelasan Blain Brown tentang *visual storytelling*, yang sebenarnya berkenaan bahwa *lighting* mempunyai peran penting dalam mendukung dramatik termasuk *suspense* karena berhubungan langsung dengan informasi cerita program serial ini yang bersambung setiap episodenya. Perancangan pencahayaan merupakan salah satu faktor pendukung *suspense* secara visual. Beberapa adegan dalam program MSALEMBO menanamkan kesan yang berbeda sesuai fungsi penggunaan/ konsep cahaya yang salah satunya

merupakan sebagai pendukung *suspense* dengan menggunakan pencahayaan misteri.

Program MSALEMBO ini merupakan program dengan tema misteri *adventure* sehingga penonton diberikan banyak suguhan adegan menegangkan. Program ini hampir disetiap episodenya menunjukkan dominasi penggunaan konsep *low key lighting*. Melalui metode pengambilan data *sample* dalam penelitian diketahui 15 episode menggunakan teknik *low key lighting* serta 7 episode menggunakan konsep *mystery lighting* yang mendukung *suspense* program MSALEMBO di NET.TV. *Mystery lighting* pencahayaan yang tercipta melalui sebuah persepsi manusia akan sesuatu yang gelap menurut John Alton “According to an old oriental legend, ghosts do exist, but only in the absolute darkness of the night. For an individual to travel alone in the dark is considered dangerous (Alton 1995, 45). “Menurut legenda tua, hantu itu ada, tapi hanya ada dalam kegelapan malam yang mutlak. bagi beberapa orang, menjelajah sendirian dalam kegelapan itu membahayakan” (Alton 1995, 45).

Penelitian ini merujuk pada teori tentang Pencahayaan serta khususnya *mystery lighting* tentang bagaimana konsep *low key* pendukung *suspense* dalam sebuah program cerita misteri dan efek apa yang dihasilkan dari penggunaan *low key lighting*. Ketertarikan mengenai hal ini diwujudkan dalam penelitian yang telah dilakukan dengan mengangkat judul “Analisis Fungsi *Low Key* Sebagai Konsep Pencahayaan Pendukung *Suspense* dalam Program Serial MSALEMBO di NET. TV”. Penelitian ini akan mengkaji lebih lanjut mengenai penggunaan *lighting* sebagai konsep pencahayaan pendukung *suspense* pada program serial MSALEMBO di NET.TV. Penelitian ini sebelumnya belum pernah diteliti sebelumnya. Banyak penelitian yang membahas penggunaan *low key lighting*, hanya saja teknik *low key lighting* sebagai konsep pencahayaan pendukung *suspense* program cerita misteri belum diteliti sebelumnya. Penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu bagaimana dan efek apa yang dihasilkan dari penggunaan *low key lighting* dengan merujuk pada teori konsep *mystery lighting* dalam mendukung sebuah *suspense* pada program MSALEMBO.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian “Analisis Fungsi *Low Key* Sebagai Konsep Pencahayaan Pendukung *Suspense* Pada Program Serial Cerita MSALEMBO di NET.TV” ini adalah:

1. Bagaimana konsep pencahayaan *low key lighting* dikontruksi untuk mendukung *suspense* pada program MSALEMBO di NET.TV?
2. Efek apa yang ditimbulkan dari konsep pencahayaan *low key lighting* sehingga dapat mendukung *suspense* pada program serial MSALEMBO di NET.TV?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat penelitian “Analisis Fungsi *Low key* sebagai Konsep Pendukung *suspense* Pada Program serial MSALEMBO di NET.TV” adalah:

1. Tujuan Penelitian
 - a. Mengetahui konsep *low key lighting* dikontruksi untuk mendukung *Suspense* pada program MSALEMBO di NET.TV.
 - b. Mengetahui efek apa yang ditimbulkan melalui konsep pencahayaan *Low key* sehingga dapat mendukung *suspense* pada program serial MSALEMBO di NET.TV.
2. Manfaat Penelitian
 - a. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wacana studi tentang analisis fungsi *low key lighting* sekaligus menyumbang wawasan dalam tinjauan literatur yang semakin berkembang dan memperkaya penelitian metode dalam menganalisa aspek fungsi pencahayaan dengan merujuk pada konsep *mystery lighting* dalam mendukung sebuah ketegangan dengan menggunakan *low key lighting* yang sejauh ini masih kurang.

b. Manfaat Praktis

Melalui penelitian diharapkan dapat membantu kameraman dan sutradara film/drama televisi dalam menerapkan teknik pencahayaan sebagai salah satu alternatif untuk mendukung kreatifitas dalam adegan. Memperkaya pengetahuan teknik *low key lighting* yang dapat menghasilkan ketegangan tanpa mengurangi isi cerita, mengingat memang berkaitan dengan kurangnya literatur yang ada. Menjelaskan kepada masyarakat umum bahwa sesuatu yang gelap dan mencurigakan dalam sebuah tayangan televisi terutama cerita misteri merupakan sebuah konsep pencahayaan, bukan sebuah hal yang harus dikaitkan dengan sesuatu yang irasional atau mistik.

D. Tinjauan pustaka

Penelitian mengenai penggunaan *low key lighting* dan fungsinya sebagai konsep pencahayaan pendukung dramatik *suspense* dalam program serial sejauh ini belum banyak diteliti, namun ada beberapa penelitian lainnya yang kiranya dapat dijadikan bahan pengayaan dalam penelitian.

Skripsi dari Annisa Nashiroh pada tahun 2014 “Analisis Penggunaan *Low Key Lighting* sebagai pendukung Artistik pada program Wisata Hati di ANTV” dimana skripsi ini membahas tentang penggunaan *Low key* dalam studio dan digunakan pada program religi. Persamaan penelitian berkaitan dengan penelitian *low key*, perbedaannya pada program yang diteliti yaitu lokasi studio dan luar studio.

Skripsi berjudul ”Analisis Pergerakan Kamera Terhadap Peningkatan Efek Dramatik Pada Adegan Perkelahian Dalam Film ‘Merantau’” yang ditulis oleh Anjar Widyarosadi pada tahun 2012 dari Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Skripsi tersebut membahas pergerakan kamera dalam adegan perkelahian dalam film bergenre *action*, ‘Merantau’. Adapun penelitian yang akan dilakukan membahas pergerakan kamera yang dijadikan sebagai sebuah peningkatan efek dramatik. Persamaan penelitian terdapat pada efek

dramatik yang dihasilkan, perbedaannya yaitu penelitian ini meneliti pergerakan kamera bukan tentang pencahayaan *low key*.

Skripsi berjudul “Analisis Peran Pergerakan Kamera dan Lensa terhadap *Surprise* (kejutan) Pada Program Komedi Sketsa Trans TV” yang ditulis oleh Fina Zahra pada tahun 2013 dari Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Skripsi ini membahas tentang pergerakan kamera dengan objek penelitian program komedi dan unsur dramatik *surprise* (kejutan). Persamaan penelitian terdapat pada efek dramatisasi, perbedaannya pada program yang diteliti yaitu program komedi dan misteri.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan analisis data deskriptif, Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan pada objek penelitian yang alamiah dengan penekanan tidak pada pengujiannya melainkan pada usaha menjawab pertanyaan penelitian melalui cara-cara berpikir formal dan argumentatif, sedangkan dalam penelitian analisis data deskriptif. Riset yang dilakukan bersifat eksploratif atau developmental, caranya sama saja dengan analisis data lainnya yang berbeda adalah cara menginterpretasikan data dan mengambil keputusan (Arikunto 2006, 239).

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa proses penelitian dengan tahapan-tahapan yang ditempuh diantaranya:

1. Menyusun rancangan penelitian dan menentukan objek yang akan diteliti.
2. Menyiapkan peralatan untuk mengunduh tayangan program MSALEMBO pada 30 Mei 2015 hingga 23 Agustus 2015.
3. Mengamati data video yang telah dikumpulkan.
4. Mencocokkan data yang telah dikumpulkan, baik video, desain produksi program, hasil wawancara dengan pihak yang berperan penting dalam objek penelitian, maupun artikel internet.
5. Menganalisis pola-pola serta mendeskripsikan data yang ditemukan dengan kajian pustaka (teori-teori yang disebutkan).

Tahapan-tahapan tersebut merupakan salah satu cara efektif dari sebuah metode umum diperlukan dalam penelitian dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah sekaligus mempermudah penelitian ini. Adapun tahapan-tahapan tersebut merupakan cara dari sebuah metode penelitian, metode penelitian tersebut adalah:

1. Objek Penelitian

Program serial MSALEMBO merupakan serial pertama Indonesia yang bertemakan misteri *adventure*/petualangan. Program serial MSALEMBO dapat diakses kapan saja melalui *youtube* mengingat NET.TV sebagai stasiun televisi yang selalu mengupload tayangannya di *youtube*, program-program yang disajikan dapat diakses melalui aplikasi, *smartphone*, TV berbayar maupun TV konvensional pada umumnya.

Program serial MSALEMBO tidak mempunyai judul di tiap episodenya. Sampel diambil sesuai kebutuhan penelitian dengan merujuk pada karakteristik dan mewakili objek yang diteliti yaitu *suspense* dan penggunaan konsep pencahayaan *mystery lighting*. Program Serial MSALEMBO merupakan program serial pertama yang bertema misteri *adventure*, disiarkan langsung di NET.TV dan *live streaming* di *channel youtube* NET.TV. Objek penelitian cukup menarik mengingat penelitian ini berupaya mendeskripsikan bagaimana sebuah konsep pencahayaan untuk mendukung *suspense* dalam sebuah konsep cerita. Persepsi manusia akan gelap dijadikan manifestasi seni dalam bentuk konsep pencahayaan yang merupakan konsep dasar melukis dengan cahaya. Pencahayaan dimanipulasi untuk terlihat natural sekaligus untuk mendukung adegan maupun tokoh pada program misteri.

Program serial cerita MSALEMBO tayang pada 30 Mei 2015 hingga 23 Agustus 2015 di hari Sabtu dan Minggu pada pukul 21.30. Populasi dari program serial MSALEMBO sebanyak 26 episode yang berupa 1 paket cerita yang utuh dengan skenario serial sambung. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan teknik *purposive sample*. Paket 26 episode diklasifikasikan dengan menggunakan karakteristik objek yang diteliti, 15 episode ditemukan menggunakan *low key*

lighting dan 7 diantaranya menggunakan konsep pencahayaan *mystery lighting* dan adegan *suspense* sesuai dengan karakteristik objek penelitian sekaligus mewakili penelitian yaitu episode 1, 6, 8, 12, 19, 23, dan 26.

2. Metode Pengambilan Data

- a. Dokumentasi, yaitu teknik pengumpulan data dengan merekam objek penelitian yang mau diteliti agar bisa diamati secara cermat dan berulang-ulang. Dokumentasi dilakukan dengan mengunduh program serial MSALEMBO melalui akun *channel* resmi NET.TV *youtube* program MSALEMBO.
- b. Kepustakaan, yaitu teknik pengumpulan data dengan memakai literatur atau buku-buku kepustakaan yang relevan atau dari jurnal yang digunakan sebagai teori utama dan teori pendukung dalam penelitian, yang secara rinci terdapat pada pembahasan BAB 3.
- c. Wawancara, yaitu teknik yang dilakukan menanyakan hal-hal yang diperlukan dalam penelitian terhadap orang-orang yang mengerti dan punya peran penting dalam objek penelitian. Wawancara dilakukan untuk membantu kesimpulan akhir penelitian. Berdasarkan wawancara dengan sutradara dan produser program MSALEMBO, konsep *low key* sengaja diterapkan dalam program MSALEMBO agar dapat membentuk sebuah ketegangan/drama yang diikuti dengan pergerakan kamera yang disesuaikan dengan *scene* yang akan dieksekusi.

3. Analisis Data

Analisis data pada penelitian Analisis Fungsi *low key lighting* Sebagai Konsep Pencahayaan Pendukung *suspense* Pada Program Serial Cerita MSALEMBO di NET.TV ini ialah dengan cara memaparkan mengamati dan menganalisis teknik *low key lighting* sebagai unsur pendukung *suspense*.

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif, menurut Bogdjan & Biklen yang dikutip dari buku Moloeng yang berjudul Metode Penelitian Kualitatif analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan

yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menentukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Moloeng 2007, 248)

Selain itu, proses yang dilakukan analisis data penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Memeriksa kelengkapan data dari proses dokumentasi, kepustakaan, dan wawancara.
- b. Mengamati dan menganalisis penelitian yang terdapat di dalam sampel.
- c. Menguji hasil penelitian dengan teori yang berhubungan agar mendapatkan kevalidan hasil penelitian.
- d. Menarik simpulan dari hasil penelitian.

Hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian lebih banyak dengan pengumpulan data yang merujuk pada suatu teori untuk menganalisisnya. Teori yang digunakan tentunya dengan menganalisis sampel dengan teori unsur-unsur pencahayaan kemudian fungsi penggunaan cahaya, warna cahaya serta dirujukan pada teori *mystery lighting* guna mengetahui jenis konsep pencahayaan misteri serta efek yang dihasilkannya.

4. Pengambilan Sampel

Penelitian tentang *lighting* ini mengambil dan menentukan sampel merujuk pada buku menurut Arikunto. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive sample*. *Purposive sample* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Penggunaan sampel *purposive* dikarenakan populasi dari program MSALEMBO bersifat homogen, artinya populasi satu dengan yang lain tidak mempunyai banyak perbedaan. Syarat syarat teknik *purposive sample* menurut buku Prosedur Penelitian (Arikunto 2006,140) adalah:

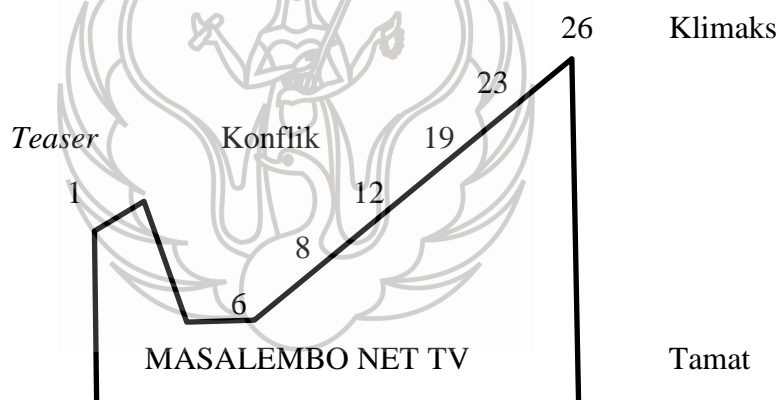
- a. Pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat atau karakteristik tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi.
- b. Subjek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi (*key subjectis*).

- c. Penentuan karakteristik populasi dilakukan dengan dengan cermat di dalam studi pendahuluan.

Pengambilan sampel menggunakan non-probabilitas sampling dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling* yaitu menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu yang dipandang dapat memberikan data yang maksimal dalam hal ini Episode yang banyak menggunakan *low key* serta *suspense*.

Sampel yang diambil juga didukung karakteristik program yaitu penjelasan paket 26 episode Elisabeth Lutters dimana dengan Grafik Elizabeth Lutter 2 sebagai grafik yang cocok untuk serial sambung yang berkaitan dengan *suspense*.

Episode yang diambil untuk dijadikan sampel adalah Episode 1, 6, 8, 12, 19, 23, dan 26. Pengambilan episode-episode tersebut dapat mewakili keseluruhan skenario program serta mewakili karakteristik penelitian yang berkaitan dengan *low key lighting* dan sebuah *suspense*.



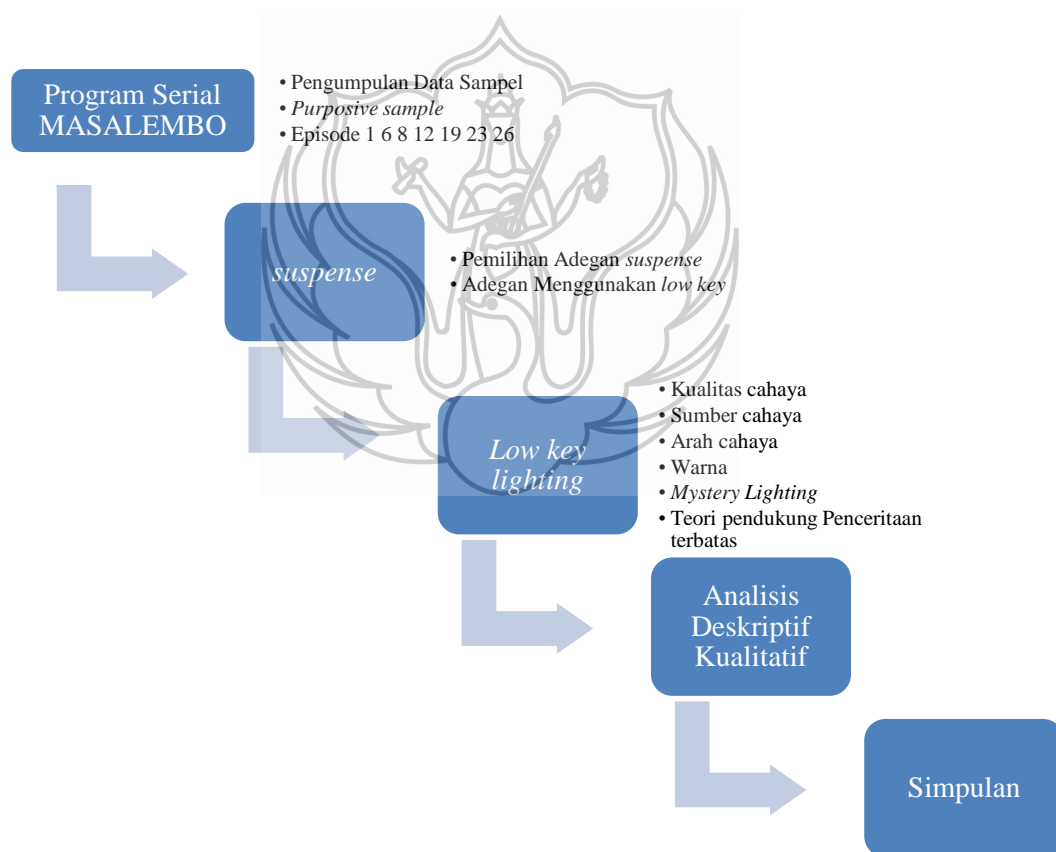
Gambar.1.2 Grafik Ilustrasi Pengambilan Sampel

Grafik diatas Ilustrasi pengambilan sampel yang didukung pada grafik Lutters 2 yang berkaitan dengan program serial serta dan *suspense*. Program MASALEMBO episode 1 atau perdana dijadikan ilustrasi *teaser* dibuktikan dengan mendapatkan jumlah 123 ribuan orang penonton melalui tayangan di *youtube*, naik di episode 6 dengan jumlah penonton 16 ribuan penonton. Pada episode 8 mulai masuk konflik yang menaik, di episode 8 naik mencapai 17.480 ribuan penonton, di episode 12 mengalami kenaikan sampai 20 ribu, dipertengahan episode 19 mengalami penurunan penonton hingga 10 ribu penonton saja, episode 23 dan 26 mengalami kenaikan kembali hingga diatas 23 ribu orang sudah menonton tayangan program MASALEMBO melalui internet

dan dapat diakses di *channel* NET TV di *youtube* sampai dengan tanggal 14 Maret 2016.

F. Skema Penelitian

Skema penelitian merupakan rancangan tentang cara menyimpulkan dan menganalisis data agar dapat dilakukan secara sistematis dan sesuai dengan tujuan dengan penelitian. Skema penelitian diperlukan dalam suatu penelitian karena skema penelitian merupakan pegangan yang jelas dalam melakukan penelitian. Untuk memberikan kelancaran dalam penelitian maka disusunlah skema penelitian sebagai berikut:



Gambar 1.3 Skema Penelitian